# Глава 1: Создание персонажа

Начнем с чисел – сырых данных, которые определяют варвара и отличают его от прочих персонажей. В этой главе собраны все данные по статистике, поправкам и развитию в уровнях, относящиеся к варварам бойцам и шаманам, включая подходящие материалы из «Справочника Игрока» и «Руководства Хозяина Подземелья». Независимо от личности и фона, эти основы общи для всех персонажей-варваров.

Некоторые игроки используют слово «варвар» как сокращение для «боец-варвар». Для ясности, в этой книге мы будем использовать термины «варвар боец» и «варвар шаман».

## Варвар боец

Необычайная выносливость и физические умения позволяют варвару бойцу выжить в наиболее суровых условиях. Он полагается на мускулы и смекалку, преодолевая трудности грубой силой и чистой решимостью. Оружие у него грубое, тактические приемы – неутонченные, но его страстность и мужество делают его равным любому воину.

### Требования

Варварам бойцам требуется исключительная сила и выносливость, что отражается в требованиям к их способностям.

Таблица 1: Классовые требования

**Требования к способностям:** Сила 12, Ловкость 9, Телосложение 12
**Основные реквизиты:** Сила, Телосложение
**Дозволенные расы:** Человек
**Дозволенное мировоззрение*:** Законно-добрый, законно-нейтральный, нейтральный, нейтрально-добрый, хаотично-добрый
* DM может разрешить неигровым персонажам иметь любое мировоззрение. Но чтобы способствовать сотрудничеству среди членов отряда, и чтобы сохранить чувство этики, обычной для варваров, мы рекомендуем, чтобы игровые персонажи ограничились этими вариантами. Более подробно о мировоззрении см. Глава 2.

Для генерации показателей для варвара бойца мы предлагаем воспользоваться методами 5 или 6 из Главы 1 «Справочника Игрока». С одобрения DM'а вы можете бросить 1d12 по таблице 2, и использовать указанные показатели.

Таблица 2: Заранее созданные значения способностей для варвара бойца

| D12 | Str | Dex | Con | Int | Wis | Cha |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 13 | 18 | 15 | 7 | 11 | 9 |
| 2 | 15 | 15 | 13 | 9 | 9 | 10 |
| 3 | 12 | 9 | 18 | 11 | 14 | 11 |
| 4 | 14 | 17 | 12 | 15 | 10 | 8 |
| 5 | 16 | 14 | 16 | 13 | 8 | 10 |
| 6 | 12 | 16 | 13 | 8 | 12 | 15 |
| 7 | 17 | 9 | 12 | 16 | 13 | 9 |
| 8 | 18* | 9 | 15 | 12 | 7 | 12 |
| 9 | 13 | 15 | 12 | 7 | 15 | 7 |
| 10 | 17 | 13 | 15 | 9 | 7 | 11 |
| 11 | 16 | 10 | 13 | 8 | 13 | 16 |
| 12 | 12 | 12 | 17 | 10 | 15 | 8 |

* Бросьте процентник, чтобы определить исключительную Силу персонажа.

### Развитие в уровнях

Варвары бойцы развиваются в уровнях медленнее, чем стандартные воины. Также они используют додекаэдрик, чтобы определять очки попадания, получая по 1d12 hp за уровень вплоть до 9-го, после чего получает по 3 hp за каждый следующий уровень. В

таблице 3 указана скорость их развития, вместе с соответствующим THAC0 (число, выбрасываемое на 1d20, чтобы попасть по AC0).

Также применяются две поправки:

* Варвар боец, чьи значения Силы и Телосложения *оба* равны или выше 16 получают 10% премии ко всем заработанным очкам опыта.

* Варвар с необычайно высоким значением телосложения получает поправку hp как воин. Значение 17 дает премию +3 к HD. Значение 18 – премию +4.

Таблица 3: Уровни опыта

| **Уровень** | **Необходимые XP** | **HD (1d12)** | **THAC0** |
|---|---|---|---|
| 1 | 0 | 1 | 20 |
| 2 | 2,250 | 2 | 19 |
| 3 | 4,500 | 3 | 18 |
| 4 | 9,000 | 4 | 17 |
| 5 | 18,000 | 5 | 16 |
| 6 | 36,000 | 6 | 15 |
| 7 | 75,000 | 7 | 14 |
| 8 | 150,000 | 8 | 13 |
| 9 | 300,000 | 9 | 12 |
| 10 | 600,000 | 9+3 | 11 |
| 11 | 900,000 | 9+6 | 10 |
| 12 | 1,200,000 | 9+9 | 9 |
| 13 | 1,500,000 | 9+12 | 8 |
| 14 | 1,800,000 | 9+15 | 7 |
| 15 | 2,100,000 | 9+18 | 6 |
| 16 | 2,400,000 | 9+21 | 5 |
| 17 | 2,700,000 | 9+24 | 4 |
| 18 | 3,000,000 | 9+27 | 3 |
| 19 | 3,300,000 | 9+30 | 2 |
| 20 | 3,600,000 | 9+33 | 1 |

В таблице 4 указаны ячейки навыков варвара бойца и спас-броски.

Таблица 4: Спас-броски и навыки

| **Уровень** | **Навыки** | | **Спас-броски** | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | **Оруж.** | **Неоруж.** | **PPDM** | **RSW** | **PP** | **BW** | **SP** |
| 1 | 4 | 3 | 14 | 16 | 15 | 17 | 17 |
| 2 | 4 | 3 | 14 | 16 | 15 | 17 | 17 |
| 3 | 5 | 4 | 13 | 15 | 14 | 16 | 16 |
| 4 | 5 | 4 | 13 | 15 | 14 | 16 | 16 |
| 5 | 5 | 4 | 11 | 13 | 12 | 13 | 14 |
| 6 | 6 | 5 | 11 | 13 | 12 | 13 | 14 |
| 7 | 6 | 5 | 10 | 12 | 11 | 12 | 13 |
| 8 | 6 | 5 | 10 | 12 | 11 | 12 | 13 |
| 9 | 7 | 6 | 8 | 10 | 9 | 9 | 11 |
| 10 | 7 | 6 | 8 | 10 | 9 | 9 | 11 |
| 11 | 7 | 6 | 7 | 9 | 8 | 8 | 10 |
| 12 | 8 | 7 | 7 | 9 | 8 | 8 | 10 |
| 13 | 8 | 7 | 5 | 7 | 6 | 5 | 8 |
| 14 | 8 | 7 | 5 | 7 | 6 | 5 | 8 |
| 15 | 9 | 8 | 4 | 6 | 5 | 4 | 7 |
| 16 | 9 | 8 | 4 | 6 | 5 | 4 | 7 |
| 17 | 9 | 8 | 3 | 5 | 4 | 4 | 6 |
| 18 | 10 | 9 | 3 | 5 | 4 | 4 | 6 |

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 19 | 10 | 9 | 3 | 5 | 4 | 4 | 6 |
| 20 | 10 | 9 | 3 | 5 | 4 | 4 | 6 |

**Сокращения**

**PPDM** = Паралич, яд, смертельная магия
**RSW** = Жезл, посох или палочка
**PP** = Окаменение или превращение
**BW** = Разящее дыхание
**SP** = Заклинания

## Движение

Базовая скорость движения варваров бойцов составляет 15.

Варвары также способны нести тяжелые грузы с большей эффективностью, чем прочие персонажи. Используя дополнительные правила нагрузки из Главы 6 «Справочника Игрока», варвар получает премию +3 при определении скорости движения под нагрузкой.

Например, человек варвар боец с Силой 18/56 сможет нести максимальный вес в 305 фунтов, и иметь скорость движения 4.

Обратите внимание, что способность варвара быстрее двигаться с тяжелым грузом вовсе не дарует ему премию к допустимому весу, который он может нести.

## Доспехи и оружие

В таблице 5 перечислены доступные варвару бойцу типы доспехов, их вес и стоимость. Стоимость дана исключительно для справки – варварское общество редко пользуется деньгами (см. Главу 2). Персонаж, имеющий щит, получает премию -1 к AC (например, набивной доспех плюс щит дает реальный AC 7).

В общем, варвару размахивают только тем оружием, которое сделано из камня, дерева, кости или аналогичного грубого материала. Из-за того, что им недостает знаний, необходимых для изготовления более сложных оружий типа арбалетов и ухватов, обычно они ограничены следующим:

Топоры (ручной, боевой и метательный)
Духовая трубка (зазубренный дротик и игла)
Дубинка
Дротик
Гарпун
Метательное копье
Нож
Боевой посох
Праща (только камешки)
Копье

DM может дополнить этот список любым новым оружием, описанным в Главе 5. Он может также запретить варвару использовать оружие, несовместимое с его культурным фоном. Например, варвар может происходить с отдаленного острова, где так и не изобрели духовые трубки. Арктический варвар может не иметь никакого опыта в обращении с пращей. Более подробно об ограничениях и вариациях оружия см. Главу 5.

По мере развития варвара в уровнях, он может делать в раунд более одной атаки, как показано в таблице 6.

Таблица 5: Варварские доспехи

| Тип* | AC | Стоимость, gp | Вес в фунтах |
|---|---|---|---|
| Набивной | 8 | 4 | 10 |
| Кожаный | 8 | 5 | 15 |
| Клепаная кожа | 7 | 20 | 25 |
| Сыромятный | 6 | 15 | 30 |

* Описание материалов и конструкции см. Главу 5.

Таблица 6: Атак в раунд

| Уровень | Атак/раунд |
|---|---|
| 1-6 | 1/раунд |
| 7-12 | 3/2 раунда |
| 13+ | 2/раунд |

Варвар может одновременно сражаться двумя оружиями, если вторичное оружие меньше и легче основного. Это дает ему еще одну дополнительную атаку в раунд. Например, варвар 13-го уровня с одним оружием будет атаковать 2 раза в раунд (см. таблицу 6). Размахивая двумя оружиями, он может сделать три атаки (две основным оружием, одну вторичным). Пользуясь одновременно двумя оружиями, варвар получает штрафы на броски атаки для обоих из них, как показано в таблице 7.

Таблица 7: Штрафы на атаки двумя оружиями

| Значение Лов | Осн. оруж. | Втор. оруж. |
|---|---|---|
| 1 | -8 | -10 |
| 2 | -6 | -8 |
| 3 | -5 | -7 |
| 4 | -4 | -6 |
| 5 | -3 | -5 |
| 6-15 | -2 | -4 |
| 16 | -1 | -3 |
| 17-18 | 0 | -2 |

## Физические способности

Все варвары бойцы обладают особой способностью прыгать, скакать, защищать свою спину и карабкаться. Как показано в таблицах 8 и 9, эти способности улучшаются по мере того, как варвар развивается в уровнях.

**Прыжки и скачки.** Варвар боец умел в прыжках (горизонтальные прыжки) и скачках (вертикальные). Чтобы прыгнуть вверх или вперед с разбега, он должен разбежаться по прямой хотя бы 20 футов; если разбег будет меньше, то лучшее, на что он способен – прыжок или скачок с места. Прыжки и скачки с места выполняются из стоящей позиции.

В таблице 8 указаны горизонтальные (для прыжков) и вертикальные (для скачков) расстояния, на которые может прыгнуть варвар боец различных уровней. Для каждого прыжка или скачка эдрик бросается отдельно.

**Защита спины.** В таблице 9 показана вероятность того, что варвар боец засечет атаку сзади, проводимую любым персонажем или существом. Если варвар успешно засекает атаку, он ее избегает. Дополнительно, варвар уполномачивается немедленно контратаковать напавшего, даже если варвар уже атаковал этим ходом.

Пример: Грог-варвар атакует дубинкой человека-ящерицу, в то время как великан-людоед пытается напасть на Грога со спины. После рассмотрения атаки Грога на человека-ящерицу, он делает бросок обнаружения атаки, бросок получается успешным. Таким образом, великан-людоед не получает никаких специальных премий для атаки со спины. Людоед делает обычную атаку на Грога; Грогу позволена «бесплатная» контратака на людоеда. Все это происходит в один и тот же раунд.

**Карабканье.** Варвар боец может карабкаться на стены и прочие поверхности, включая уступы, утесы и деревья без помощи и инструментов. Это умение работает как воровская способность «карабкаться на стены».

Таблица 8: Расстояния прыжков и скачков

| **Уровень** | **Пр. разбег** | **Ск. разбег** | **Пр. место** | **Ск. место** |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 3d6+1 | 1d6 | 2d4 | 1d4 |
| 2 | 3d6+2 | 1d6+1 | 2d4+1 | 1d4+1 |
| 3 | 3d6+3 | 1d6+1 | 2d4+1 | 1d4+1 |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 4 | 3d6+4 | 1d6+2 | 2d4+2 | 1d4+2 |
| 5 | 3d6+5 | 1d6+2 | 2d4+2 | 1d4+2 |
| 6 | 3d6+6 | 1d6+3 | 2d4+3 | 1d4+3 |
| 7 | 3d6+7 | 1d6+3 | 2d4+3 | 1d4+3 |
| 8 | 3d6+8 | 1d6+4 | 2d4+4 | 1d4+3 |
| 9 | 3d6+9 | 1d6+4 | 2d4+4 | 1d4+3 |
| 10 | 3d6+10 | 1d6+5 | 2d4+5 | 1d4+3 |
| 11 | 3d6+11 | 1d6+5 | 2d4+5 | 1d4+3 |
| 12 | 3d6+12 | 1d6+6 | 2d4+6 | 1d4+3 |
| 13 | 3d6+13 | 1d6+6 | 2d4+6 | 1d4+3 |
| 14 | 3d6+14 | 1d6+6 | 2d4+7 | 1d4+3 |
| 15 | 3d6+15 | 1d6+6 | 2d4+7 | 1d4+3 |
| 16+ | 3d6+16 | 1d6+6 | 2d4+8 | 1d4+3 |

Все расстояния даны в футах. DM может свободно вводить поправки к этим способностям, исходя из нагрузки варвара и прочих факторов.

Таблица 9: Вероятность засечь атаку и вскарабкаться

| **Уровень** | **Засечь атаку** | **Карабкаться** |
|---|---|---|
| 1 | 15% | 60% |
| 2 | 20% | 65% |
| 3 | 25% | 70% |
| 4 | 30% | 75% |
| 5 | 35% | 80% |
| 6 | 40% | 85% |
| 7 | 45% | 90% |
| 8 | 50% | 95%* |
| 9 | 55% | 95% |
| 10 | 60% | 95% |
| 11 | 65% | 95% |
| 12 | 70% | 95% |
| 13 | 75% | 95% |
| 14 | 80% | 95% |
| 15 | 85% | 95% |
| 16 | 90% | 95% |
| 17+ | 95%* | 95% |

* Максимальное значение процентника.

# Шаман

Шаман – это примитивный заклинатель, получающий магическую энергию от духов предков, уникального пантеона богов или, подобно друиду, от самой природы. Близкое знакомство со сверхъестественным делает его не только одаренным целителем и сказителем, но и внушающим страх воином.

## Требования

В таблице 10 перечислены требования к шаману. В таблице 11 предлагаются случайно определенные значения способностей.

Таблица 10: Классовые требования

**Требования к способностям:** Ловкость 9, Телосложение 12, Мудрость 12

**Основные реквизиты:** Мудрость, Телосложение

**Дозволенные расы:** Человек

**Дозволенное мировоззрение*:** Законно-добрый, законно-нейтральный, нейтральный, нейтрально-добрый, хаотично-добрый

* Если только DM не решит по другому, игрокам следует выбрать для персонажа-шамана одно из этих мировоззрений. НИПы могут обладать любым мировоззрением.

Таблица 2: Заранее созданные значения способностей для шамана

| D12 | Str | Dex | Con | Int | Wis | Cha |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 10 | 17 | 13 | 15 | 12 | 12 |
| 2 | 8 | 15 | 12 | 13 | 16 | 10 |
| 3 | 17 | 9 | 16 | 12 | 12 | 12 |
| 4 | 11 | 15 | 12 | 14 | 14 | 16 |
| 5 | 8 | 16 | 14 | 8 | 15 | 13 |
| 6 | 11 | 10 | 17 | 7 | 16 | 9 |
| 7 | 12 | 15 | 15 | 9 | 12 | 15 |
| 8 | 15 | 9 | 14 | 11 | 17 | 11 |
| 9 | 11 | 12 | 16 | 13 | 16 | 9 |
| 10 | 9 | 13 | 15 | 9 | 15 | 11 |
| 11 | 13 | 10 | 11 | 8 | 18 | 10 |
| 12 | 10 | 16 | 12 | 10 | 14 | 17 |

## Развитие в уровнях

Шаманы получают по 1d10 hp за уровень вплоть до 9-го, после чего получает по 2 hp за каждый следующий уровень. В таблице 12 указана скорость их развития и значения THAC0.

Обратите внимание на следующее:

* Шаман получает 10% премию к зарабатываемым очкам опыта, его значения Телосложения и Мудрости оба равны 16 или больше
* Шаман со значением Телосложения 16 или выше получает премию +2 к HD. Однако, начиная с 10-го уровня и выше, эта премия не применяется.

## Движение

Базовая скорость движения шаманов составляет 15.

Варвары также способны нести тяжелые грузы с большей эффективностью, чем прочие персонажи. Используя дополнительные правила нагрузки из Главы 6 «Справочника Игрока», варвар получает премию +3 при определении скорости движения под нагрузкой.

Например, шаман с Силой 16 сможет нести максимальный вес в 195 фунтов, и иметь скорость движения 4.

Обратите внимание, что способность шамана быстрее двигаться с тяжелым грузом вовсе не дарует ему премию к допустимому весу, который он может нести.

## Доспехи и оружие

Шаманы носят те же типы доспехов, что варвары бойцы (таблица 5). При выборе оружия они ограничены так же, как и священники: если только шаман не поклоняется Силе, которая разрешает пользоваться оружием с острым краем, он не может им пользоваться.

С разрешения DM'а шаман может поклоняться божеству со специальными требованиями к оружию. Например, божество природы может требовать от своих священников пользоваться дубинками и луками; божество войны может требовать копий и топоров.

В отличие от варваров бойцов, шаманы не могут совершать множественные атаки за один раунд, не могут они и атаковать одновременно двумя оружиями.

## Физические способности

Шаманы исключительно искусны в прыжках, скачках, защите спины и карабканье. Но, как показано в таблицах 14 и 15, они не столь искусны, как варвары бойцы.

## Заклинания

Шаманы имеют доступ к ограниченному количеству сфер. Если DM разрешит шаману поклоняться особому божеству, тогда могут применяться дополнительные ограничения на сферы. Божество природы, например, может дать главный доступ только к

сферам животных и растений. Некоторые божества могут дать доступ к заклинаниям, обычно запретным для шаманов: божество огня может дать главный доступ к сферам солнца и стихий, но запретить доступ к сферам очарования и некромантии.

Таблица 12: Уровни опыта

| Уровень | Необходимые XP | HD (1d10) | THAC0 |
|---|---|---|---|
| 1 | 0 | 1 | 20 |
| 2 | 1,500 | 2 | 20 |
| 3 | 3,000 | 3 | 20 |
| 4 | 6,000 | 4 | 18 |
| 5 | 13,000 | 5 | 18 |
| 6 | 27,500 | 6 | 18 |
| 7 | 55,000 | 7 | 16 |
| 8 | 110,000 | 8 | 16 |
| 9 | 225,000 | 9 | 16 |
| 10 | 450,000 | 9+2 | 14 |
| 11 | 675,000 | 9+4 | 14 |
| 12 | 900,000 | 9+6 | 14 |
| 13 | 1,125,000 | 9+8 | 12 |
| 14 | 1,350,000 | 9+10 | 12 |
| 15 | 1,575,000 | 9+12 | 12 |
| 16 | 1,800,000 | 9+14 | 10 |
| 17 | 2,025,000 | 9+16 | 10 |
| 18 | 2,250,000 | 9+18 | 10 |
| 19 | 2,475,000 | 9+20 | 8 |
| 20 | 2,700,000 | 9+22 | 8 |

Таблица 13: Спас-броски и навыки

| Уровень | Навыки | | Спас-броски | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | Оруж. | Неоруж. | PPDM | RSW | PP | BW | SP |
| 1 | 2 | 4 | 10 | 14 | 13 | 16 | 15 |
| 2 | 2 | 4 | 10 | 14 | 13 | 16 | 15 |
| 3 | 2 | 5 | 10 | 14 | 13 | 16 | 15 |
| 4 | 3 | 5 | 9 | 13 | 12 | 15 | 14 |
| 5 | 3 | 5 | 9 | 13 | 12 | 15 | 14 |
| 6 | 3 | 6 | 9 | 13 | 12 | 15 | 14 |
| 7 | 3 | 6 | 7 | 11 | 10 | 13 | 12 |
| 8 | 4 | 6 | 7 | 11 | 10 | 13 | 12 |
| 9 | 4 | 7 | 7 | 11 | 10 | 13 | 12 |
| 10 | 4 | 7 | 6 | 10 | 9 | 12 | 11 |
| 11 | 4 | 7 | 6 | 10 | 9 | 12 | 11 |
| 12 | 5 | 8 | 6 | 10 | 9 | 12 | 11 |
| 13 | 5 | 8 | 5 | 8 | 9 | 11 | 10 |
| 14 | 5 | 8 | 5 | 8 | 9 | 11 | 10 |
| 15 | 5 | 9 | 5 | 8 | 9 | 11 | 10 |
| 16 | 6 | 9 | 4 | 8 | 7 | 10 | 9 |
| 17 | 6 | 9 | 4 | 8 | 7 | 10 | 9 |
| 18 | 6 | 10 | 4 | 8 | 7 | 10 | 9 |
| 19 | 6 | 10 | 2 | 6 | 5 | 8 | 7 |
| 20 | 7 | 10 | 2 | 6 | 5 | 8 | 7 |

**Сокращения**

**PPDM** = Паралич, яд, смертельная магия
**RSW** = Жезл, посох или палочка

**PP** = Окаменение или превращение
**BW** = Разящее дыхание
**SP** = Заклинания

**Главный доступ:** Всеобщая, животные, сражения, прорицания, целительство, растения.

**Малый доступ:** Очарования, стихий, некромантия, защита, солнце, погода.

**Нет доступа:** Астральная, сотворение, стража, вызов.

* За высокое значение Мудрости шаманы премии не получают.
* Из-за своей неграмотности, шаманы не могут воспользоваться свитками священников. Дополнительные ограничения на волшебные предметы указаны в Главе 2.

## Изгнание нежити

Обычно, шаманы не обладают никакой властью над нежитью. Однако если племя шамана поклоняется божеству из «Полного Справочника Жреца», которое позволяет своим священникам изгонять или командовать нежитью, шаман может это делать, но, как если бы он был двумя уровнями слабее стандартного жреца.

Также, там, где стандартный священник использует для изгнания нежити священный символ, варвар должен сфокусировать свою силу на зачарованном предмете, называемом талисманом (подробности о талисманах варваров даны в Главе 2). У шаманов 1-го или 2-го уровней нет никаких шансов изгнать неживые существа; однако, достигнув 3-го уровня, он может попытаться изгнать нежить по обычной процедуре (см. таблицу 17).

После того, как будет выбрана нежить, игрок бросает 1d20 и сверяется с соответствующей колонкой в таблице 17. Обратите внимание, что шаманы изгоняют нежить как священники, которые двумя уровнями младше. «T» означает автоматический успех, без необходимости делать бросок. «D» означает, что нежить уничтожается. Прочерк означает, что у шамана нет никаких шансов изгнать этот тип нежити.

В случае успеха священник может продолжить изгнание нежити этого типа в дальнейших раундах. Если попытка изгнать провалилась, данный тип нежити в этом столкновении не может быть изгнан данным священником. Шаман может попытаться изгнать отличные типы нежити в следующем раунде.

Таблица 14: Расстояния прыжков и скачков

| Уровень | Пр. разбег | Ск. Разбег | Пр. место | Ск. место |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 2d6+1 | 1d3 | 1d6 | 1d3 |
| 2 | 2d6+2 | 1d3+1 | 1d6+1 | 1d3 |
| 3 | 2d6+3 | 1d3+1 | 1d6+1 | 1d3 |
| 4 | 2d6+4 | 1d3+2 | 1d6+2 | 1d3+1 |
| 5 | 2d6+5 | 1d3+2 | 1d6+2 | 1d3+1 |
| 6 | 2d6+6 | 1d3+3 | 1d6+3 | 1d3+1 |
| 7 | 2d6+7 | 1d3+3 | 1d6+3 | 1d3+2 |
| 8 | 2d6+8 | 1d3+4 | 1d6+4 | 1d3+2 |
| 9 | 2d6+9 | 1d3+4 | 1d6+4 | 1d3+2 |
| 10 | 2d6+10 | 1d3+5 | 1d6+5 | 1d3+2 |
| 11 | 2d6+11 | 1d3+5 | 1d6+5 | 1d3+2 |
| 12 | 2d6+12 | 1d3+6 | 1d6+6 | 1d3+2 |
| 13 | 2d6+13 | 1d3+6 | 1d6+6 | 1d3+2 |
| 14 | 2d6+14 | 1d3+6 | 1d6+7 | 1d3+2 |
| 15 | 2d6+15 | 1d3+6 | 1d6+7 | 1d3+2 |
| 16+ | 2d6+16 | 1d3+6 | 1d6+8 | 1d3+2 |

Все расстояния даны в футах. DM может свободно вводить поправки к этим способностям, исходя из нагрузки варвара и прочих факторов.

Таблица 15: Вероятность засечь атаку и вскарабкаться

| Уровень | Засечь атаку | Карабкаться |
|---|---|---|

| | | |
|---|---|---|
| 1 | 5% | 30% |
| 2 | 9% | 35% |
| 3 | 13% | 40% |
| 4 | 17% | 46% |
| 5 | 21% | 52% |
| 6 | 25% | 58% |
| 7 | 29% | 64% |
| 8 | 34% | 71% |
| 9 | 39% | 78% |
| 10 | 44% | 85% |
| 11 | 49% | 92% |
| 12 | 54% | 95%* |
| 13 | 60% | 95% |
| 14 | 66% | 95% |
| 15 | 72% | 95% |
| 16 | 78% | 95% |
| 17 | 84% | 95% |
| 18 | 90% | 95% |
| 19+ | 95%* | 95% |

* Максимальное значение процентника.

Таблица 16: Развитие заклинаний шаман

| **Уровень** | **1** | **2** | **3** | **4** | **5** | **6*** | **7**** |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | - | - | - | - | - | - |
| 2 | 2 | - | - | - | - | - | - |
| 3 | 2 | 1 | - | - | - | - | - |
| 4 | 3 | 2 | - | - | - | - | - |
| 5 | 3 | 2 | 1 | - | - | - | - |
| 6 | 3 | 3 | 2 | - | - | - | - |
| 7 | 3 | 3 | 2 | 1 | - | - | - |
| 8 | 3 | 3 | 3 | 2 | - | - | - |
| 9 | 4 | 4 | 3 | 2 | 1 | - | - |
| 10 | 4 | 4 | 3 | 3 | 2 | - | - |
| 11 | 5 | 4 | 3 | 3 | 2 | 1 | - |
| 12 | 6 | 5 | 5 | 3 | 2 | 2 | - |
| 13 | 6 | 6 | 6 | 4 | 2 | 2 | - |
| 14 | 6 | 6 | 6 | 5 | 3 | 2 | 1 |
| 15 | 6 | 6 | 6 | 6 | 4 | 2 | 1 |
| 16 | 7 | 7 | 7 | 6 | 4 | 3 | 1 |
| 17 | 7 | 7 | 7 | 7 | 5 | 3 | 2 |
| 18 | 8 | 8 | 8 | 8 | 6 | 4 | 2 |
| 19 | 9 | 9 | 8 | 8 | 6 | 4 | 2 |
| 20 | 9 | 9 | 9 | 8 | 7 | 5 | 2 |

* Открыты только шаманам со значением Мудрости 17 или выше.

** Открыты только шаманам со значением Мудрости 18 или выше.

Таблица 17: Изгнание нежити

| **Тип/HD нежити\Уровень шамана** | **3** | **4** | **5** | **6** | **7** | **8** | **9** | **10-11** | **12-13** | **14+** |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Скелет/1 HD | 10 | 7 | 4 | T | T | D | D | D* | D* | D* |
| Зомби | 13 | 10 | 7 | 4 | T | T | D | D | D* | D8 |
| Вурдалак/2 HD | 16 | 13 | 10 | 7 | 4 | T | T | D | D | D* |
| Тень/3-4 HD | 19 | 16 | 13 | 10 | 7 | 4 | T | T | D | D |
| Умертвие/5 HD | 20 | 19 | 16 | 13 | 10 | 7 | 4 | T | T | D |

| | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Бледняк | - | 20 | 19 | 16 | 13 | 10 | 7 | 4 | Т | Т |
| Посланец смерти/6 HD | - | - | 20 | 19 | 16 | 13 | 10 | 7 | 4 | Т |
| Мумия/7 HD | - | - | - | 20 | 19 | 16 | 13 | 10 | 7 | 4 |
| Призрак/8 HD | - | - | - | - | 20 | 19 | 16 | 13 | 10 | 7 |
| Вампир/9 HD | - | - | - | - | - | 20 | 19 | 16 | 13 | 10 |
| Привидение/10 HD | - | - | - | - | - | - | 20 | 19 | 16 | 13 |
| Кощей/11+ HD | - | - | - | - | - | - | - | 20 | 19 | 16 |
| Особая** | - | - | - | - | - | - | - | - | 20 | 19 |

* Дополнительно изгоняется 2d4 существа этого типа.

** Особая нежить включает уникальных существ, вольную нежить Негативного Материального Плана, нежить внешних планов, и определенные Великие и Меньшие силы.

## Родная земля

Поскольку варвары живут в изолированных обществах, они не очень-то много знают об остальном мире. Выросший в джунглях варвар может не иметь ни малейшего понятия, на что похожа гора. Варвар из пустынного общества мог никогда не видеть леса. Хотя подобная изоляция отягощает варвара культурными и интеллектуальными препятствиями, она же благоприятствует близкому знанию своего родного окружения. Каждый раз, когда варвар попадает в местность, похожую на его родную землю, он автоматически получает несколько особых выгод.

Давайте проясним некоторые термины:

*Родина* означает особую область мира кампании, где варвар вырос. Это место, а не описание, обычно обладающее собственным именем. Например, родиной варвара из сеттинга «Забытые Царства» может быть Великий Ледник. Родиной варвара из сеттинга «Сага о Копье» могут быть Великие Топи. Нет никакой абсолютной необходимости для варвара выбирать имя для своей родины – он может происходить из такого отдаленного региона, что у того вовсе нет названия – если только DM знает, где она находится.

*Родная земля* относится к общей топографии и климату родины. Это описательный термин, а не имя собственное, подразумевающий как климат, так и топографию. Родной землей варвара Великих Топей будет «болото». Родной землей варвара Великого Ледника будет «арктика». У каждого варвара *должна* быть родная земля.

*Внешний мир* относится ко всем частям мира, отличным от родины варвара. Для варвара Великого Ледника внешний мир включает целиком Забытые Царства, за исключением самого Великого Ледника. Для варвара Великих Топей внешний мир состоит из всех частей Кринна, кроме Великих Топей.

### Выбор родной земли

Когда создаете своего варвара бойца или шамана, выберите родную землю. Все выборы должны быть с одобрения DM'а. Будучи выбранной, родная земля никогда не меняется.

В теории, любая комбинация географических и климатических черт может служить родно землей. Для удобства, лучше всего свести выборы к нескольким общим категориям, типа пустыни, арктики, леса (в умеренном или холодном климате), гор (высокие скалистые пики с редкой растительностью), холмов (возвышенности, которые могут быть, а могут и не быть лесистыми), равнин и болот. DM может дополнить этот список любой необычной местностью, которая встречается в мире кампании, типа водной (океаны, речки, побережья) или подземной. В сеттинге Spelljammer родной землей варвара может быть внешний космос!

С разрешения DM'а, игроки могут сузить эти определения, чтобы сделать их более четкими. Лесная родная земля может быть умеренным лесом (комфортабельная температура, обильная растительность, широкое разнообразие животных) или холодным лесом (близость к полярному региону, температура возле точки замерзания, хвойные

деревья, дефицит всего). Вода может означать пресные воды или умеренные соленые воды. Для большинства кампаний в подобной четкости нет необходимости. Подразумевается, что варвар, чья родная земля лес, одинаково удобно себя чувствует в любом лесном окружении.

Если родина состоит из двух и более контрастных географических зон, для родной земли возьмите доминирующую. Если варвар происходит из гористой территории, испещренной немногочисленными лесами, возьмите горы. Если он живет в болоте, окаймленном джунглями с севера и цепочкой холмов с юга, берите болото.

Выбор родной земли обычно очевиден, особенно для игрока, у которого уже сложился в уме фон для его варвара, если DM вводит варваров в конкретной местности своего мира кампании. Но если вы не уверены, какой тип местности применять, учитывайте следующее:

**Изоляция:** Варварские культуры склонны развиваться в недоступных местах, куда выходцам из внешнего мира трудно или невозможно попасть. Следовательно, варвары, скорее всего, будут жить на высоких горах, а не низких холмах, знойных пустынях, а не плодородных равнинах, густых джунглях, а не жидких лесах.

**Виды животных.** Если вы думали о том, что варвар носит или какие материалы он использует для изготовления оружия, у вас должно быть представление о том, какие животные живут на его родине. Если он использует наконечники для стрел из бивней, скажем, тогда он, вероятно, делит свою землю со слонами или моржами. Перечислите несколько видов, которые живут на родине варвара, чтобы выяснить, подходит ли эта земля.

**Случайный выбор.** Если все остальное не сработало, вы можете выбрать родную землю для вашего варвара случайным образом, бросив d20 по таблице 18. Обратите внимание, что эта таблица отражает вероятность того, что в данной местности заведутся варвары, а не реальное распределение этих земель в мире типичной кампании.

Таблица 18: Родная земля

| **Бросок d20** | **Родная земля** |
|---|---|
| 1 | Арктика |
| 2-3 | Пустыня |
| 4 | Холодный лес |
| 5-6 | Умеренный лес |
| 7-8 | Холмы |
| 9-12 | Джунгли |
| 13-15 | Горы |
| 16-17 | Равнины |
| 18 | Болота |
| 19 | Необычная (типа воды или подземья) |
| 20 | По выбору DM'а |

## Преимущества родной земли

Находясь на родной для себя земле, бойцы и шаманы варвары обладают следующими преимуществами:

**Выживание.** Выживать в экстремальных условиях, ассоциирующихся с родной землей варвара – это у него в крови. В игровых терминах, он автоматически получает навык выживания, когда попадает на родную землю, не тратя ячейки навыков.

В необычно трудных или требовательных ситуациях, DM может потребовать проверки выживания (эквивалент проверки интеллекта). Если варвар выбросит меньшее или равное своему Интеллекту число на 1d20, его усилия дают плоды, а именно:

* Он знает основные предосторожности, необходимые, чтобы выжить на его родной земле. Пустынный варвар понимает, что лучшее время для поиска воды – это вскоре после рассвета, когда роса собирается под листьями растений и птичий щебет выдает нахождение луж. Варвар джунглей знает, что два маленьких костра лучше одного

большого – меньшие костры легче контролировать, и от них с меньшей вероятностью начнется пожар. Это знание не гарантирует выживание варвара, оно просто улучшает его шансы. DM, который не уверен, знает ли варвар конкретные сведения для выживания, может потребовать проверки выживания.

* Успешная проверка выживания позволяет ему найти достаточно еды, чтобы прокормить себя и еще одного персонажа, если только достаточно еды вообще есть. Он может сделать отдельную проверку, чтобы обнаружить достаточно воды, чтобы сохранить жизнь себе и своему товарищу на 24 часа, опять-таки, если вода вообще есть. Каждую из проверок можно предпринимать раз в день.
* Благодаря тщательному наблюдению, он может истолковать незначительные изменения в окружающей среде, что позволит ему предвидеть природные бедствия. Равнинный варвар узнает отчетливое завывание волка, предшествующее землетрясению. Горный варвар начнет опасаться неминуемого оползня, увидев, как камешки скачут по склону. Для подтверждения варварских наблюдений, DM может потребовать проверки выживания.

**Укрыться.** Варвар автоматически получает навык укрыться (описан в Главе 4), когда попадает на родную землю. Нет нужды тратить ячейки навыков.

**Ошеломить.** На своей родной земле варвар может двигать с такой скрытностью, что его противники получают штраф -2 к своим броскам ошеломления. Чтобы двигаться скрытно, варвару необходимо быть одному, или его отряд должен состоять исключительно из варваров, эльфов или полурослико в, причем все должны быть без металлических доспехов.

**Выслеживание.** На своей родной земле варвар автоматически имеет навык выслеживания. Этот навык описан в Главе 5 «Справочника Игрока». (Более подробно модификаторы проверок выслеживания и распознания расписаны в «Полном Справочнике Рейнджера»).

**Знание животных.** Для всех видов, проживающих на его родной земле, варвар автоматически имеет этот навык, описанный в «Справочнике Игрока».

## Ограничения Интеллекта и Обаяния

Хотя для значений Интеллекта и Обаяния варвара нет никакой четкой верхней границы, DM может захотеть сымитировать его культурные ограничения, введя штраф от -2 до -6 (определяется DM'ом), на все проверки Интеллекта и Обаяния, проводимые во внешнем мире. Для проверко на родине варвар использует свои обычные значения.